

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Ardhi, Y. (2013). Merancang media promosi unik dan menarik.

Yogyakarta: TAKA Publish

Brathwaite, B., & Schreiber, I. (2009). *Challenges for Game Designers*.

United States: Cengage Learning.

Caddick, R. & Cable, S. (2011). *Communicating the User Experience: A Practical*

Guide for Creating Useful UX Documentation.

Chichester: John Wiley & Sons Ltd.

Cuello, J., & Vittone, J. (2014). *Designing Mobile Apps*.

South Carolina: CreateSpace Independent Publishing Platform

Cullen, K. (2012). *Design Elements, Typography Fundamentals*.

UK: Rockport Publishing.

Dyk, S., & Hewitt, C. (2010). *Paper Engineering: Fold, Pull, & Turn*.

Washington: The Smithsonian Libraries.

Graver, A., & Jura, B. (2012). *Best practices for graphic designer: Grids and*

page layout.

Beverly: Rockport Publisher.

Landa, R. (2011). *Graphic Design Solutions* (5 ed).

Boston: Clark Baxter.

Marsh, J. (2016). *UX Beginners: A Crash Course in 100 Short Lessons*.

Canada: O'Reilly Media.

McKay, E.N. (2013). *UI is communication: How to design intuitive, user-centered interfaces by focusing on effective communication.*

USA: Elsevier Inc.

Rogers, Y., Preece, J., & Sharp, H. (2019). *Interaction Design: Beyond Human - Computer Interaction, Fifth Edition.*

Indianapolis: John Wiley & Sons Ltd.

Sihombing, Danton. (2001). *Tipografi dalam desain grafis.*

Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

Jurnal

Kuryanti, J., & Indriani, N. (2018). Pembuatan website sebagai sarana promosi pariwisata. *Jurnal & Penelitian Teknik Informatika*, 2(2), 37-46.

e-ISSN: 2541-2019.

Internet

Bobbox. (2020). Sejarah Surakarta Hadiningrat Yang Perlu Kamu Ketahui.

Diakses pada 4 Februari 2021, dari

<https://www.bobobox.co.id/blog/sejarah-surakarta-hadiningrat/>

Coyle, A. (2014). The Anatomy of a Grid. *Uxdesign.cc*.

Diakses pada 20 April 2021, dari

<https://uxdesign.cc/the-anatomy-of-a-grid-c955d5355fae>

indonesiabaik. (2018). 66,3% masyarakat Indonesia Memiliki Smartphone #8.

Diakses pada 9 Mei 2021

<http://indonesiabaik.id/infografis/663-masyarakat-indonesia-memiliki-smartphone-8>

Karaton Surakarta. (2017). Sejarah Karaton Suarakarta.

Diakses pada 20 April 2021, dari

https://karatonsurakarta.com/?page_id=43

Kumparan. (2018). Apa Itu UI dan UX.

Diakses pada 20 April 2021, dari

<https://kumparan.com/tog-indonesia/apa-itu-ui-dan-ux>

Koladzyn, C. (2017). How to Design UI Buttons that Convert. Medium.com.

Diakses pada 20 april 2021, dari

<https://medium.com/@carolinalina/how-to-design-ui-buttons-that-convert-d5ebb1080969>

Medium. (2017). Istilah istilah dalam bidang UI/UX

Diakses pada 20 April 2021

<https://bit.ly/2QhwFFt>

Merbabu. (2017). Sejarah Keraton Kasunanan Surakarta Hadiningrat.

Diakses pada 4 Februari 2021, dari

http://www.merbabu.com/keraton/keraton_surakarta_hadiningrat1.php

Niagahoster. (2018). Jenis-Jenis Website Berdasarkan Fungsi, Platform, dan Sifatnya

Diakses pada 16 Mei 2021, dari

<https://www.niagahoster.co.id/blog/jenis-website/>

Pariwisata Solo. (2019). Keraton Surakarta Hadiningrat.

Diakses pada 15 Februari 2021, dari

<https://pariwisatasolo.surakarta.go.id/destinations/keraton-surakarta-hadiningrat/>

Sistem Registrasi Nasional Cagar Budaya. (2020). Kawasan Keraton Kasunana Surakarta Hadiningrat.

Diakses pada 4 Februari 2020, dari

<https://cagarbudaya.kemdikbud.go.id/public/objek/detailcb/PO2016090700039/kawasan-keraton-kasunanan-surakarta-hadiningrat>

Tirtoid. (2020). Mengapa Malam 1 Suro Dianggap Keramat oleh Orang Jawa?.

Diakses pada 6 Februari 2020, dari

<https://tirto.id/mengapa-malam-1-suro-dianggap-keramat-oleh-orang-jawa-fYXX>

WartaEkonomi. (2019). Keren! 5 Ritual di Solo Ini Masih Eksis Sampai Sekarang.

Diakses pada 5 Februari 2020, dari

<https://www.wartaekonomi.co.id/read251554/keren-5-ritual-di-solo-ini-masih-eksis-sampai-sekarang>